

A GAMIFICAÇÃO APLICADA NOS JOGOS EDUCATIVOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL-UMA EXPERIÊNCIA NO LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA

Neliane Alves de Freitas(1)

Moderno Júnior – Centro de Ensino, Educação e Cultura.
neliane.alves.95@gmail.com

INTRODUÇÃO

O docente da contemporaneidade tem o desafio de buscar metodologias que utilizam a tecnologia no processo educacional buscando adaptar-se-á transformações tecnológicas do mundo moderno que nas últimas décadas vêm transformando o cenário educacional do país, pois o aluno da atualidade é considerado um nativo digital por chegar a escola dominando ferramentas tecnológicas.

O uso de ferramentas tecnológicas em sala de aula é inevitável, não se pode retirar ou não utilizar esta ferramenta que faz parte da vida da criança desde que ela nasce, pois a tecnologia faz parte dela como um órgão vital para o funcionamento do seu corpo e o seu desuso poderia causar dificuldade no funcionamento dessa criança, por isso o profissional da educação deve buscar ferramentas que inovem o ato de educar buscando aliar a tecnologia à educação.

No atual cenário educacional surgem as metodologias ativas como proposta para inovar a mediação de conteúdos fazendo com o aluno torne-se o centro e produtor do seu próprio saber fazendo ele parte da construção do conhecimento a partir de suas experiências e vivências em sala de aula.

Nesse trabalho iremos abordar uma das metodologias ativas que é o uso da gamificação nas aulas de informática educativa de maneira que os alunos da Educação Infantil aprendam desde cedo a utilizar os equipamentos do laboratório de informática de maneira correta e estimular a alfabetização tecnológica através de jogos educativos.

METODOLOGIA

Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência desenvolvido nas aulas de informática educativa, que tem por objetivo relatar a prática de utilização da gamificação aplicada na Escola Moderno Júnior- Centro de Ensino, Educação e Cultura é uma Escola da rede particular localizada no centro da cidade de Macapá- AP escola possui um laboratório de informática que conta com 22 computadores todos com internet e funcionando normalmente, as aulas de informática ocorrem uma vez a cada duas semanas com duração de 45 minutos, pois uma semana ocorre a aula de informática e na outra sala de leitura gerando um intervalo de quinze dias entre uma aula e a outra o que faz com que as aulas de informática sejam aguardadas ansiosamente pelos alunos da Educação Infantil, que nesse relato compreende do 1º Período ao 1º Ano.

Por consequência desse longo intervalo de uma aula para outra os alunos ficavam agitados durante as aulas de informática prejudicando o desenvolvimento da aula e para sanar essa situação a professora encontrou na gamificação uma forma de incentivar o bom comportamento dos alunos no laboratório.

Segundo (Martins e Giraffa, 2015), a gamificação visa utilizar os elementos de jogos (regras, desafios, pontuações e recompensas em

(83) 3322.3222

contato@conedu.com.br

www.conedu.com.br

atividades educativas, com vistas a melhorar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos de forma criativa e lúdica para que ele sintasse motivado a participar através de desafios e aprenda a lidar com as emoções como a vitória, a derrota e a frustração.

Nessa prática utilizou-se a gamificação aliada aos jogos educativos, pois juntos caracterizam-se como fortes potencializadores do processo de alfabetização e do letramento digital, pois os jogos educativos reforçam os assuntos que são ensinados em sala de aula, de maneira dinâmica e criativa, através dos jogos é possível conciliar a alfabetização com o que o aluno nessa faixa etária mais gosta, que é brincar.

De acordo com (Pizarro, 2012) ao jogar a criança começa a estabelecer vínculos entre o que é de seu conhecimento e do que está sendo novidade, para então se apropriar desse conhecimento aperfeiçoando o seu saber através dos jogos educativos contribuindo para o seu processo de alfabetização, para Freire (1994, p. 15), “alfabetizar é adquirir a língua escrita através de um processo de construção do conhecimento, com uma visão crítica da realidade, valorizando sempre o lúdico, assim educadores devem buscar meios de promover essa construção” em meio ao contínuo surgimento de ferramentas tecnológicas e pedagógicas.

Foram definidos alguns “combinados” entre a professora e os alunos, combinados esses que possuem pontuações, o aluno inicia a aula com 100 pontos e de acordo com o seu comportamento a pontuação pode aumentar ou diminuir. Os combinados mais utilizados são: Arrastar a cadeira (menos 30 pontos); Conversa com o coleguinha (menos 25 pontos); Correr no laboratório (menos 50 pontos); Fazer mal uso dos equipamentos (menos 50 pontos); Arrastar cadeira (menos 10 pontos); Mudar a tela do jogo sem autorização (menos 20 pontos). Os combinados mais utilizados para pontuar são: Permanecer no jogo que a professora colocou (50 pontos); Realizar a tarefa do jogo sem ajuda (80 pontos); Ajudar o coleguinha que está com dificuldade (30 pontos); Manter o silêncio na aula (40 pontos); Aguardar a professora sem se levantar (40 pontos); Levantar a mão quando estiver com dúvida (15 pontos).

No início de cada aula os nomes dos alunos são escritos no quadro e a professora fica observando e atribuindo ou retirando pontuações de acordo com o comportamento do aluno, ao final da aula a professora soma o resultado de cada aluno e constrói o ranking no quadro indicando as posições dos alunos de acordo com resultado. Ao final do bimestre foi realizada a premiação somando o resultado de todas as aulas daquele período, o prêmio consistiu em uma “medalha doce”, que consistiu em uma medalha simbólica feita de E.V.A no formato de estrela e fitilho com um bombom colado na estrela. Todos os alunos foram premiados os três primeiros colocados receberam a medalha feita de E.V.A amarelo e o restante recebeu medalhas feitas de E.V.A azul.

A professora de informática consulta previamente no momento de construção do plano de aula a professora responsável por cada turma da Educação Infantil, dos turnos manhã e tarde sobre o conteúdo que está sendo desenvolvido em sala de aula e o que gostaria que fosse reforçando nas aulas de informática, em seguida a professora de informática escolhe quatro jogos por aula para serem desenvolvidos de acordo com o conteúdo que está sendo estudado em sala de aula. Então os quarenta e cinco minutos de aula são divididos pelo número quatro que é a quantidade de jogos, o resultado será o tempo que cada aluno deverá permanecer em cada jogo e só mudará quando a professora autorizar.

Para cada aula são definidos combinados diferentes de acordo com o conteúdo e jogo que será estudado, os jogos mais utilizados são o *GCompris*, que é um software que possui licença livre e o jogo online “Brincando com Ariê”, estes são os prediletos das crianças, pois os jogos

digitais disponíveis nos ambientes estimulam a utilização correta do computador e seus periféricos, raciocínio lógico, formação de palavras, coordenação motora, escrita de nomes, reconhecimento de letras, identificação de sílabas e muito mais.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados iniciais apontaram que a utilização da gamificação como metodologia de ensino provoca maior concentração dos alunos na realização das tarefas dos jogos gerando maiores desenvolvimentos no processo de alfabetização, sabendo o aluno que ele será recompensado e reconhecido pelo seu esforço e desempenho nas aulas de informática.

Considerando a utilização da gamificação nas aulas de informática como ferramenta estimuladora de comportamento e alfabetização tecnológica verificou-se através de observações que as turmas da Educação Infantil da Escola Moderna Júnior, apresentaram desde então melhor comportamento e desempenho nas aulas de informática educativa, reduzindo consideravelmente as conversas paralelas e melhorando o aprendizado das crianças.

Pois, uma das dificuldades encontradas inicialmente era que as crianças consideravam o jogo educativo “chato”, pois no ambiente familiar ela possui uma realidade tecnológica diferente daquela que é ofertada pela escola, com a utilização da gamificação percebeu-se que as crianças não consideram a partir de então o jogo educativo “chato”, pois são utilizadas ferramentas dos jogos que elas estão acostumadas a jogar em casa, nas aulas de informática como pontuações, avançar para o próximo jogo (fase) e principalmente a recompensa que foi efetuada através das premiações.

Com a determinação do tempo para cada jogo as crianças aprenderam a respeitar o tempo determinado pela professora não ficando “soltos” no ambiente do jogo, determinando a duração de acesso em cada jogo a aula fluiu corretamente como o planejado e os alunos compreendem esse tempo, na maioria das vezes eles orientam o colega sobre não “pular de jogo” quando o vê querendo descumprir esse combinado.

A adaptação das aulas de informática utilizando a gamificação fez com que o espaço no qual o aluno estuda torne-se parte do jogo, estimulando não somente a alfabetização através dos jogos, mas o bom comportamento, o incentivo a hábitos saudáveis e o respeito às regras do laboratório de informática, que entre as principais destacam-se não correr no laboratório e não arrastar a cadeira, além do desenvolvimento de competências e habilidades.

A partir do momento que o aluno adentra o laboratório de informática ele já está em um jogo, no qual o ele é avaliado a partir de combinados estipulados pela professora, que envolvem conhecimentos tecnológicos simples e de alfabetização. Ao final de cada aula é construído um ranking no quadro do laboratório com as pontuações e são realizadas as premiações simbólicas final de cada bimestre como incentivo que estimula o aluno a ler e aprender.

Para Fardo (2013, p. 2), a gamificação é um fenômeno em ascensão, “que deriva diretamente da popularização e popularidade dos games, e de suas capacidades intrínsecas de motivar a ação, resolver problemas e potencializar aprendizagens nas mais diversas áreas do conhecimento e da vida dos indivíduos”, sendo assim a gamificação usada na metodologia de ensino promove o espírito de competição de maneira saudável tornando as aulas no laboratório significativas para a aprendizagem do aluno, uma vez que une o brincar com o aprender estimulando a alfabetização e o domínio de ferramentas tecnológicas.

CONCLUSÃO

Dessa maneira a gamificação caracteriza-se como uma ferramenta que inova os processos de ensino estimulando o aluno através de competições, cumprimento de combinados e recompensas a fazer parte da sua própria produção de conhecimento, fazendo com que o aluno sinta –se a vontade para participar promovendo um aprendizado dinâmico e lúdico para essas crianças que estão na fase do aprender brincando partir dos jogos educativos que são utilizados nas aulas de informática educativa.

Nesse sentido, cabe ao professor pesquisar e mediar os jogos educativos para que os alunos possam ser conduzidos de modo adequado ao desenvolvimento de tais habilidades, além de auxiliá-los a lidar com as adversidades que podem ser experimentadas nos jogos e que se farão presentes na vida adulta.

Dessa maneira, a informática no âmbito educacional têm provocado transformações no processo de ensino e aprendizagem dos alunos promovendo um estilo de aprendizagem atraente para os alunos considerados nativos digitais e o professor contemporâneo deve cada vez mais buscar desenvolver mecanismos que busque a utilização de metodologias ativas, como a gamificação, para aplicar em sala de aula.

A tecnologia está evoluindo dia após dia, dessa forma, cabe aos educadores um olhar atento às mudanças e progressos constantes, com o objetivo de possibilitar aos alunos diferentes maneiras e formatos de se chegar ao aprendizado efetivo.

REFERÊNCIAS

BRINCANDO COM ARIÊ. Disponível em: <<http://www.brincandocomarie.com.br/jogos/>>
Acesso em: Maio de 2018.

FARDO, M. L. (2013). A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Revista Rernote:Novas Tecnologias da Educação, Caxias do Sul, v. 12, p.1-9, jul. 2013. ISSN 1679-1916 (versãoon-line).

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 34. ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

Martins, C., & Giraffa, L. M. M. (2015). **Gamificação nas práticas pedagógicas em tempos de cibercultura: proposta de elementos de jogos digitais em atividades gamificadas**. Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação, 1(1).

PIZARRO, E. M. B. (2012). **Jogo Digital: Um auxílio no processo de alfabetização**. UFRGS.